

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

**«УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АВИАЦИОННЫЙ
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Кафедра вычислительной математики и кибернетики

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ПРОГРАММИРОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ И ИНТЕРНЕТ ПРИЛОЖЕНИЙ»

Уровень подготовки

бакалавриат

Направление подготовки (специальность)

02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем

Квалификация (степень) выпускника

Бакалавр

Форма обучения

очная

Уфа 2015

Исполнители: ст.преподаватель

Заведующий кафедрой
ВМиК

 _____ Галямов А.Ф.

 _____ Юсупова Н.И.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина является дисциплиной вариативной части.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки бакалавра 02.03.03 "Математическое обеспечение и администрирование информационных систем", утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от "12" марта 2015 г. № 222

Целью освоения дисциплины является формирование у студентов знаний, умений, навыков в области использования web-технологий для осуществления информационного поиска, коммуникации, организации совместной деятельности при разработке программно-информационных систем.

Задачи:

Изучить верстку веб-приложений с помощью HTML/CSS.

Изучить создание клиентской части веб-приложения с помощью JS.

Изучить создание серверной части веб-приложения с помощью PHP.

Входные компетенции:

№	Компетенция	Код	Уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенции*	Название дисциплины (модуля), сформировавшего данную компетенцию
1	способностью использовать знания основных концептуальных положений функционального, логического, объектно-ориентированного и визуального направлений программирования, методов, способов и средств разработки программ в рамках этих направлений	ОПК-7	Пороговый	Объектно-ориентированное программирование

Исходящие компетенции:

№	Компетенция	Код	Уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенции	Название дисциплины (модуля), для которой данная компетенция является входной
1	способностью использовать знания основных концептуальных положений функционального, логического, объектно-ориентированного и визуального направлений программирования, методов, способов и средств разработки программ в рамках этих направлений	ОПК-7	Базовый	Государственная итоговая аттестация

Перечень результатов обучения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций.

Планируемые результаты обучения по дисциплине

№	Формируемые компетенции	Код	Знать	Уметь	Владеть
1	способностью использовать знания основных концептуальных положений функционального, логического, объектно-ориентированного и визуального направлений программирования, методов, способов и средств разработки программ в рамках этих направлений	ОПК-7	Трёхуровневую архитектуру, особенности ООП в PHP5	Верстать веб-страницу, Создавать пользовательский интерфейс на JS	Инструментам и веб-разработки

3. Содержание и структура дисциплины (модуля)

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачётных единиц (144 часов).

Трудоёмкость дисциплины по видам работ

Вид работы	Трудоёмкость, час.	
	6 семестр	_____ семестр
Лекции (Л)	20	
Практические занятия (ПЗ)	-	
Лабораторные работы (ЛР)	24	
КСР	4	
Курсовая проект работа (КР)		
Расчетно - графическая работа (РГР)		
Самостоятельная работа (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к лабораторным и практическим занятиям, коллоквиумам, рубежному контролю и т.д.)	87	
Подготовка и сдача экзамена		
Подготовка и сдача зачета	9	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачёт	

Содержание разделов

№	Наименование и содержание раздела
1	Разработка клиентской части веб-приложения
2	Разработка серверной части веб-приложения

Занятия, проводимые в интерактивной форме, составляют 25% от общего количества аудиторных часов по данной дисциплине.

Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Вёрстка веб-страниц с использованием HTML/CSS на основе готового шаблона	6
2	1	Создание пользовательского интерфейса, используя DOM, jQuery и Canvas API	6
3	2	Создание серверной части веб-приложения, на основе объектно-ориентированного подхода и PHP5	6
4	2	Повышение интерактивности веб-приложения с помощью технологии AJAX	6

Подробное содержание дисциплины, структура учебных занятий, трудоемкость изучения дисциплины, входные и исходящие компетенции, уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенций, учебно-методическое, информационное, материально-техническое обеспечение учебного процесса изложены в рабочей программе дисциплины.